

ВАГОНЕТКОЛОГИЯ (trolleyology)

В 1967 году британский философ Филиппа Фут, занимающаяся вопросами морали, предложила мысленный эксперимент, который стал революционным в области анализа принятия решений в ситуациях выбора между действиями, каждое из которых ведет ко злу, большему или меньшему[3].

«Тяжёлая неуправляемая вагонетка несётся по рельсам. На пути её следования находятся пять человек, привязанные к рельсам сумасшедшим философом. К счастью, вы можете переключить стрелку — и тогда вагонетка поедет по другому, запасному пути. К несчастью, на запасном пути находится один человек, также привязанный к рельсам. Каковы ваши действия?»

Эта этическая головоломка, известная сегодня как «проблема вагонетки» (*trolley problem*)

Последователи и критики Ф. Фут предложили свои версии эксперимента - «Толстяк», «Ответвление», «Человек на лужайке», «Толстый злодей» и пр.

Так, например, подобные мысленные эксперименты стала конструировать американский философ Джудит Томсон[1]. Первый составленный ею кейс представлял ситуацию с несколько измененными параметрами: пятерых несчастных можно спасти, остановив вагонетку, но сделать это можно, лишь столкнув на путь, по которому она мчится, толстяка, тело которого как раз достаточно массивно для этого.

Довольно скоро эксперименты аналогичного рода стали предметом критического анализа, постепенно сформировавших отдельное направление исследований, которое благодаря Энтони Кваме, получило название «вагонеткология»[2].

Это направление стало влиятельным не только в классической этике и философии, но и в когнитивистике, нейроэтике, неврологии, поведенческой экономике, эволюционной психологии и в мем-культуре.

Проблема принятия решения и оснований нашего выбора нашла свое отражение в играх (например, в компьютерной игре Prey решения, принимаемые индивидами, служат основанием отнесения их к расе людей [5], в компьютерной игре Destiny есть оружие, которое называется «The Trolley Problem». Описание этого оружия («Pull the lever. It's the right thing to do» — «Потяни рычаг. Это правильное решение») в настольных играх («Трамвай смерти» (ориг. «Trial by Trolley»)), в фильмах (например, «Мост» 2003 г., «Я робот» 2004 г.).

1. Thomson J.J. Killing, Letting Die, and The Trolley Problem // The Monist. 1976. Vol. 59. No. 2. P. 204-217.
2. Kwame A.A. Experiments in Ethics. Camb. (Mass.), 2008. P. 89. Одна из Tannsjo T. Taking Life: Three Theories on the Ethics of Killing. Oxf., 2015.

3. Foot P. The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect // Oxford Review. 1967. No. 5. P. 1-7.
4. Апресян Р.Г. Моральная философия, мысленный эксперимент и неуправляемая вагонетка // Философский журнал. 2016. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/moralnaya-filosofiya-myslennyyu-eksperiment-i-neupravlyayemaya-vagonetka> (дата обращения: 27.11.2022).
5. Лисяный А. Prey с философской точки зрения: как игра решила многовековую проблему морали // Игры на DTF. [Электронный ресурс.] <https://dtf.ru/games/72671-prey-s-filosofskoy-tochki-zreniya-kak-igra-reshila-mnogovekovuyu-problemu-morali>
6. Сахарова М. В. Вагонеткология: рациональный выбор, ценности и представления о справедливости // Право и практика. 2022. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vagonetkologiya-ratsionalnyu-vybor-tsennosti-i-predstavleniya-o-spravedlivosti> (дата обращения: 27.11.2022).
7. Ультимативная моральная дилемма и проблема вагонетки: что мы выбираем? <https://psyfactor.org/news/sciense104.htm>
(Исследование было опубликовано в PNAS в январе 2020 года:
[Universals and variations in moral decisions made in 42 countries by 70,000 participants](https://doi.org/10.1073/pnas.1911111117))
8. Эдмондс Д. Убили бы вы толстяка? Задача о вагонетке: что такое хорошо и что такое плохо? / Пер. с англ. Д. Кралечкина. М.: Изд-во Ин-та Егора Гайдара, 2015. 256 с.